

ARBEITSTEILUNG UND HANDEL

Kommentar für die Lehrperson

1 Übersicht

1.1 Thema und Inhalt

Themen dieses Moduls sind die zentralen volkswirtschaftlichen Begriffe und Konzepte der Spezialisierung bzw. Arbeitsteilung, des Handels sowie des komparativen Vorteils. Die relevanten Zusammenhänge erleben die Lernenden im Brettspiel «SOS – Verschollen im Südpazifik». Sie schlüpfen in die Rolle von Schiffbrüchigen, die auf einer Insel gestrandet sind. Ziel ist es, durch ein geschicktes Sammel- und Tauschverhalten eine möglichst hohe Überlebenschance – in Form von erzielten Prozentpunkten – zu erspielen. Dabei wird die Überlebenschance durch die Anzahl Rationen von Feuerholz und Nahrung bestimmt. Die Lernenden erfahren so auf spielerische Art und Weise, weshalb Arbeitsteilung und Handel grundsätzlich zu einer höheren Produktivität und damit zu mehr Wohlstand führen.

1.2 Didaktisches Format

«Gruppenspiel»: Im Zentrum steht ein Brettspiel für den Unterricht. Benötigt werden eine Spielschachtel sowie die entsprechenden Unterlagen zum Modul.

1.3 Dauer

Zwei bis drei Lektionen

1.4 Geeignete Fächer

Wirtschafts- und Gesellschaftsfächer

1.5 Anspruchsniveau

Das Modul kann nach einem einfachen Szenario 1 (für ABU, DH, KBS) und nach einem anspruchsvollen Szenario 2 (für BM(K), GYM) umgesetzt werden. Das Brettspiel gliedert sich in drei Phasen.

Szenario 1:

Phase 1 wird zweimal durchgeführt, Phase 2 wird übersprungen. Das Spiel endet mit der Phase 3. Das Szenario 1 vermittelt die fachlichen Konzepte der Arbeitsteilung und des Handels.








Szenario 2:

Beim anspruchsvollen Szenario werden alle drei Phasen je einmal gespielt. Das Szenario 2 vermittelt zusätzlich das Prinzip des komparativen Vorteils.

Für beide Unterrichtsszenarios stehen Aufgaben zur Dokumentation, Reflexion sowie zur Auswertung des Spiels zur Verfügung.

1.6 Unterlagen zum Modul

Das Modul umfasst neben dem Kommentar für die Lehrperson folgende Unterrichtsmaterialien:

-  Fachtext
-  Foliensatz «Einführung SOS Szenario 1»
-  Foliensatz «Einführung SOS Szenario 2»
-  Auswertungsblatt Spielleitung
-  Aufgabenset Szenario 1
-  Aufgabenset Szenario 2
-  Lösungshinweise

Sämtliche Dokumente zum Modul können unter www.iconomix.ch/de/handel heruntergeladen oder mittels Online-Eingabeformular angefordert werden.

1.7 Angestrebte Handlungskompetenzen

Mit dem Modul werden folgende Teilbereiche einer ökonomischen Handlungskompetenz gefördert:

	Einstellungen	Wissen	Fertigkeiten
Personale Kompetenzen	Bereitschaft, sein Spielverhalten zu reflektieren.		Das eigene Spielverhalten reflektieren können.
Soziale Kompetenzen	Bereitschaft, sich mit dem Spielverhalten anderer auseinanderzusetzen.		Das Spielverhalten der Mitspielenden beobachten und beschreiben können.
Fachliche Kompetenzen		Verständnis des Grundkonzepts, wie Arbeitsteilung und Handel zu Wohlstandsgewinnen führen (Szenarien 1 und 2). Das Prinzip des komparativen Vorteils anhand von Beispielen beschreiben können (Szenario 2).	Spielstrategien mit Blick auf deren Erfolgsaussichten beurteilen können.

ARBEITSTEILUNG UND HANDEL

Kommentar für die Lehrperson

2 Hinweise zum Modul

2.1 Inhalte und Aufbau des Spiels «SOS – Verschollen im Südpazifik»

Phase 1: In der ersten Phase werden die Lernenden in die Situation von Schiffbrüchigen versetzt. Sie müssen auf einer unbewohnten Insel überleben. Dazu sammeln sie auf fünf fiktiven Streifzügen über die Insel folgende Güter: Kokosnüsse zum Trinken, Fische zum Essen sowie Palmstämme und Palmblätter zum Feuermachen.

Ziel der ersten Phase ist es, so viele «Rationen» dieser Güter wie möglich zu sammeln.

Die Lernenden sammeln einerseits diese Güter durch das Ziehen von Nahrungs- und Feuerholzkarten; andererseits dürfen sie mit anderen Mitspielenden Handel betreiben.



Phase 2: In der zweiten Phase wird die Geschichte der Schiffbrüchigen fortgesetzt. Motiviert durch ein Schiff, das am Horizont gesichtet wird, sollen die Lernenden ein Floss bauen und Reiseproviant sammeln. Dazu begeben sie sich erneut auf Streifzüge, bei denen sie nun Nahrung oder Holz sammeln.

Ziel der zweiten Phase ist es, die geforderte Menge Holz für den Flossbau und genügend Nahrung zusammenzutragen.

Analog zur Phase 1 nehmen die Lernenden Güter auf und dürfen miteinander handeln.



Phase 3: Bei Szenario 1 fällt der Entscheid, ob man tatsächlich überlebt und gerettet wird, am Ende der Wiederholung der Phase 1.

Bei Szenario 2 fällt der Entscheid am Ende der Phase 2. Durch das Ziehen von Karten entscheidet hier das Glück mit über den Spielgewinn. Allerdings kann mit der im Spiel erzielten Überlebenschance die Rettungswahrscheinlichkeit erhöht werden.



2.2 Zum ökonomischen Hintergrund

Mit der Phase 1 lässt sich der individuelle wie auch der volkswirtschaftliche Nutzen der Spezialisierung und Arbeitsteilung nachvollziehen. Damit wird plausibel, weshalb Handel und Spezialisierung grundsätzlich zu Wohlstandsgewinn führen. Mit der Phase 2 lassen sich absolute und komparative Vorteile voneinander unterscheiden. Die Transferfragen ermöglichen es zu erkennen, dass diese Vorteile sich sowohl auf den Alltag eines jeden Einzelnen als auch auf die gesamte Volkswirtschaft auswirken.

- ▶ Marktwirtschaftliche Mechanismen
- ▶ Produktionsentscheide
- ▶ Produktivität
- ▶ Rolle der Schweiz in Europa und der Welt

2.3 Lehrplanbezug

Die Themen des Moduls sind Bestandteil im Lehrplan aller Schultypen der Sekundarstufe II. Geeignete Anknüpfungspunkte oder Vertiefungsmöglichkeiten sind folgende Stichworte in Lehrplänen:

- ▶ Aussenwirtschaft und Handel
- ▶ Einführung Wirtschaft: Ökonomische Umweltsphäre
- ▶ Freihandel
- ▶ Globalisierung
- ▶ Internationale Arbeitsteilung

3 Empfohlene Unterrichtsszenarien

Entsprechend der Gliederung des Spiels in verschiedene Phasen bietet es sich an, mit folgenden beiden Unterrichtsszenarien zu arbeiten.

3.1 Szenario 1: einfach (geeignet für ABU, DH, KBS)

Bei diesem Szenario werden nur die erste und dritte Phase gespielt (siehe Anleitung Seite 3). Dabei wird die erste Phase wiederholt.

3.2 Szenario 2: anspruchsvoll (geeignet für BM(K), GYM)

Bei diesem Szenario werden alle drei Phasen je einmal gespielt (siehe Anleitung Seite 6).

ARBEITSTEILUNG UND HANDEL

Kommentar für die Lehrperson

3.1 Szenario 1: einfach (geeignet für ABU, DH, KBS)

Bei diesem Szenario werden nur die erste und dritte Phase gespielt. Dabei wird die erste Phase wiederholt. Der **Foliensatz «Einführung SOS Szenario 1»**, das **Aufgabenset Szenario 1** und das **Auswertungsblatt Spielleitung** (Excel-Datei) ermöglichen die Anleitung, Dokumentation, Reflexion und Auswertung.

► Sich einlassen

In einer *ersten Lektion* führt die Lehrperson erzählend in die Spielsituation ein und erklärt mithilfe des Foliensatzes **«Einführung SOS Szenario 1»** den Spielverlauf und die Regeln. Die Lernenden spielen daraufhin den ersten Durchgang der Phase 1.

► Sich austauschen und reflektieren

Nach dem ersten Durchgang der Phase 1 werden die Ergebnisse ausgewertet und die Erfahrung besprochen und reflektiert. Hierzu tauschen sich die Lernenden in ihren Gruppen über den Spielverlauf und den Spielausgang aus. Die **Aufgaben A** des **Aufgabenset Szenario 1** unterstützen die Lernenden bei dieser Arbeit. (Die Nachbereitung kann auch als zeitlicher Puffer dienen: Wo einige Gruppen vielleicht noch spielen, können andere bereits mit dem Nachbereiten beginnen.)

Nach der Auswertung innerhalb der Gruppen werden die Ergebnisse aller Gruppen im Plenum erörtert. Dazu kann die Lehrperson die Ergebnisse der Gruppen im **Auswertungsblatt Spielleitung** (Excel-Register Szenario 1) gegenüberstellen. Die **Aufgaben B** des **Aufgabenset Szenario 1** unterstützen diese Arbeitsphase mit der Klasse.

In einer *zweiten Lektion* wird die Phase 1 ein zweites Mal gespielt. Die Lernenden sollen die Erkenntnisse aus der ersten Spielrunde so einsetzen, dass sie ihre Überlebenschance steigern.

Das **Auswertungsblatt Spielleitung** (Excel-Register Szenario 1) sowie die **Aufgaben C und D** des **Aufgabenset Szenario 1** dienen dem erneuten Austausch in der Gruppe sowie der anschliessenden Besprechung im Plenum.

Die **Aufgaben D** ermöglichen dabei der Lehrperson das Herausarbeiten des Spielprinzips bzw. der dahinterliegenden volkswirtschaftlichen Prinzipien der Arbeitsteilung und des Handels.

► Üben und anwenden

Zur Festigung des Gelernten können die **Aufgaben E** des **Aufgabenset Szenario 1** genutzt werden. In Form einer Lernkontrolle fragen sie das Verständnis des Prinzips von Arbeitsteilung und Handel ab.

VORBEREITUNG

Karten und Jetons in Schachtel einordnen:

- Pro Farbe:
 - 60 Nahrungs- und 90 Feuerholzkarten (stehend)
 - Phase 1: 4 Powerkarten, 1 Prozentkarte (liegend)
 - Phase 2: 4 Powerkarten, 4 Flosskarten, 1 Prozentkarte (liegend)
- 14 sandfarbene Karten Phase 3 (liegend)
- 6 Jetons
- 1 weisse Reservekarte

► Spielschachtel inkl. Karten und Jetons



Die Lehrperson bestimmt die Anzahl Gruppen und legt pro Gruppe die folgenden Materialien bereit:

- ein Spielbrett Version Inselberg,
- die Nahrungs- und Feuerholzkarten einer Farbe in vier Stapel,
- sowie einen Jeton auf den weissen Kreis.

Wichtig: Pro Gruppe eine Spielfarbe und mindestens 4, maximal 7 Spielende, maximal 6 Gruppen. Bei mehr als 4 Spielenden pro Gruppe muss im Tandem gespielt werden.

► Für jede Gruppe einen Inselberg mit Nahrungs- und Feuerholzkarten und Jeton




ARBEITSTEILUNG UND HANDEL

Kommentar für die Lehrperson

Szenario 1

Die folgenden Tabellen zeigen schematisch den Ablauf für das Szenario 1:

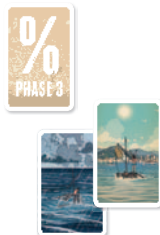
SCHRITTE	ABLAUF, HINWEISE	MEDIEN/UNTERLAGEN
<p>ERSTER DURCHGANG DER PHASE 1 25 Min.</p> <p>Austausch in der Gruppe 5 Min.</p> <p>Auswertung in der Klasse 15 Min.</p>	<p>Die Lehrperson teilt die Klasse in Gruppen ein und bittet die Lernenden, beim bereitgelegten Spielbrett Platz zu nehmen.</p>	<p>► Foliensatz «Einführung SOS Szenario 1», Folien 1–9</p>
	<p>Die Lehrperson führt mithilfe des Foliensatzes in die Geschichte ein und erklärt die Spielregeln.</p>	<p>► Karten Nahrung; Karten Feuerholz</p>
	<p>Sobald Folie 7 eingeblendet ist, Powerkarten Phase 1 sowie Prozentkarten Phase 1 verteilen. Die Lernenden legen Powerkarten Phase 1 verdeckt vor sich ab. Die Prozentkarte Phase 1 wird offen abgelegt.</p> <p><i>Hinweis:</i> Die auf Folie 7 abgebildete Powerkarte zeigt Sammelkapazitäten von 3:4 an. Dieses Verhältnis kommt im Spiel nicht vor. So wird den Lernenden kein Hinweis auf die Sammelkapazitäten der Spielenden gegeben.</p>	 <p>► Powerkarten Phase 1</p>
	<p>Die Lernenden spielen Phase 1. Die Folie 8 des Foliensatzes in dieser Zeit eingeblendet lassen.</p> <p><i>Hinweis:</i> Die Lernenden sollen den Jeton in jeder Spielrunde auf dem Spielbrett weiterziehen.</p> <p>Wichtig: Der/die Spielende, der/die an der Reihe ist, darf mit den anderen Mitspielenden der Gruppe handeln – sofern diese Karten haben. Auch möglich ist, dass sich die Mitspielenden mit Angeboten ungefragt an den Spielenden wenden, der gerade an der Reihe ist. Nicht erlaubt ist es, dass zwei Spielende, die beide nicht am Zug sind, miteinander handeln.</p>	 <p>► Prozentkarten Phase 1</p> 
<p>Die Lernenden werten ihr Spiel anhand der Aufgaben A aus.</p> <p><i>Hinweis:</i> Gruppen, die länger spielen, überspringen die Aufgaben A und gehen direkt zu den Aufgaben B über (Auswertung in der Klasse).</p>	<p>► Aufgabenset Szenario 1, Aufgaben A</p>	
<p>Die Ergebnisse aller Gruppen werden in der Excel-Datei zusammengetragen (= Diskussionsgrundlage).</p> <p>Die Ergebnisse werden mithilfe der Aufgaben B besprochen.</p>	<p>► Auswertungsblatt Spielleitung, Excel-Register Szenario 1</p> <p>► Aufgabenset Szenario 1, Aufgaben B</p>	

1. Lektion

ARBEITSTEILUNG UND HANDEL

Kommentar für die Lehrperson

2. Lektion

SCHRITTE	ABLAUF, HINWEISE	MEDIEN/UNTERLAGEN														
ZWEITER DURCHGANG DER PHASE 1 20 Min.	Die Lehrperson führt mithilfe des Foliensatzes in den zweiten Durchgang der Phase 1 ein. <i>Wichtig: Die Gruppen, die Verteilung der Powerkarten und die Wertung bleiben gleich wie im ersten Durchgang.</i>	▶ Foliensatz «Einführung SOS Szenario 1», Folien 8, 10–12														
	Die Lernenden spielen den zweiten Durchgang der Phase 1. Die Folie 8 des Foliensatzes in dieser Zeit eingeblendet lassen.															
	Austausch in der Gruppe 5 Min.	Die Lernenden reflektieren und interpretieren den neuen Spielausgang anhand der Aufgaben C. <i>Hinweis: Gruppen, die länger spielen, überspringen die Aufgaben C und gehen direkt zu den Aufgaben D über (Auswertung in der Klasse).</i>	▶ Aufgabenset Szenario 1, Aufgaben C													
Auswertung in der Klasse 15 Min.	Die Ergebnisse aller Gruppen werden in der Excel-Datei zusammengetragen (= Diskussionsgrundlage). <i>Wichtig: Die Punkte des ersten und zweiten Durchgangs werden zusammengezählt. Die Ergebnisse werden mithilfe der Aufgaben D besprochen.</i>	▶ Auswertungsblatt Spielleitung, Excel-Register Szenario 1 ▶ Aufgabenset Szenario 1, Aufgaben D														
PHASE 3 5 Min.	Die Lehrperson führt mithilfe des Foliensatzes in die Phase 3 ein. Es wird bestimmt, ob der/die Klassenbeste das Festland erreicht oder nicht. Dazu dienen die Prozentkarten Phase 3. Der/die Lernende mit der höchsten Punktzahl über beide Runden (= Summe erzielte Überlebenschance erster und zweiter Durchgang) zieht aus zehn sandfarbenen Prozentkarten Phase 3 eine Karte. Je nach gezogener Karte ist die Rettung geglückt oder nicht. Die folgende Tabelle bestimmt die Zusammensetzung der zehn Karten:	▶ Foliensatz «Einführung SOS Szenario 1», Folien 13–15 ▶ Prozentkarten Phase 3 														
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Summe Überlebenschance</th> <th>Kartenset</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>< 50%</td> <td>Rettung nicht geglückt</td> </tr> <tr> <td>50–59%</td> <td>5 Karten mit, 5 Karten ohne Festland</td> </tr> <tr> <td>60–69%</td> <td>6 Karten mit, 4 Karten ohne Festland</td> </tr> <tr> <td>70–79%</td> <td>7 Karten mit, 3 Karten ohne Festland</td> </tr> <tr> <td>80–89%</td> <td>8 Karten mit, 2 Karten ohne Festland</td> </tr> <tr> <td>90–99%</td> <td>9 Karten mit, 1 Karte ohne Festland</td> </tr> <tr> <td>> = 100%</td> <td>Rettung sicher geglückt</td> </tr> </tbody> </table>	Summe Überlebenschance		Kartenset	< 50%	Rettung nicht geglückt	50–59%	5 Karten mit, 5 Karten ohne Festland	60–69%	6 Karten mit, 4 Karten ohne Festland	70–79%	7 Karten mit, 3 Karten ohne Festland	80–89%	8 Karten mit, 2 Karten ohne Festland	90–99%	9 Karten mit, 1 Karte ohne Festland	> = 100%
Summe Überlebenschance	Kartenset															
< 50%	Rettung nicht geglückt															
50–59%	5 Karten mit, 5 Karten ohne Festland															
60–69%	6 Karten mit, 4 Karten ohne Festland															
70–79%	7 Karten mit, 3 Karten ohne Festland															
80–89%	8 Karten mit, 2 Karten ohne Festland															
90–99%	9 Karten mit, 1 Karte ohne Festland															
> = 100%	Rettung sicher geglückt															
Optional: Lernzielkontrolle 10 Min.	Die Lernenden überprüfen das Gelernte anhand der Aufgaben E.	▶ Aufgabenset Szenario 1, Aufgaben E														

ARBEITSTEILUNG UND HANDEL

Kommentar für die Lehrperson

3.2 Szenario 2: anspruchsvoll (geeignet für BM(K), GYM)

Bei diesem Szenario werden alle drei Phasen je einmal gespielt.

Der **Foliensatz «Einführung SOS Szenario 2»**, das **Aufgabenset Szenario 2** und das **Auswertungsblatt Spielleitung** (Excel-Datei) ermöglichen die Anleitung, Dokumentation, Reflexion und Auswertung.

► Sich einlassen

In einer *ersten Lektion* führt die Lehrperson erzählend in die Spielsituation ein und erklärt mithilfe des **Foliensatzes «Einführung SOS Szenario 2»** den Spielverlauf und die Regeln. Die Lernenden spielen darauf die erste Phase des Spiels.

► Sich austauschen und reflektieren



Nach dem Spiel werden die Ergebnisse ausgewertet und die Erfahrungen besprochen und reflektiert. Hierzu tauschen sich die Lernenden in ihren Gruppen über den Spielverlauf und den Spielausgang aus. Die **Aufgaben A** des **Aufgabenset Szenario 2** unterstützen die Lernenden bei dieser Arbeit. (Die Nachbereitung kann auch als zeitlicher Puffer dienen: Wo einige Gruppen vielleicht noch spielen, können andere bereits mit dem Nachbereiten beginnen.)

Nach der Auswertung innerhalb der Gruppen werden die Ergebnisse aller Gruppen im Plenum erörtert. Dazu kann die Lehrperson die Ergebnisse der Gruppen im **Auswertungsblatt Spielleitung** (Excel-Register Szenario 2) gegenüberstellen. Die **Aufgaben B** unterstützen diese Arbeitsphase mit der Klasse.

In einer *zweiten Lektion* erfolgt die zweite Phase: Die Lehrperson führt die Geschichte weiter, erklärt den Spielverlauf und die Regeln für die zweite Phase; sie verwendet dazu wiederum den **Foliensatz «Einführung SOS Szenario 2»**. Die Lernenden spielen daraufhin die zweite Phase des Spiels. Das **Auswertungsblatt Spielleitung** (Excel-Register Szenario 2) sowie die **Aufgaben C und D** des **Aufgabenset Szenario 2** ermöglichen einen erneuten Austausch in der Gruppe sowie die Reflexion der Spielergebnisse unter Anleitung der Lehrperson.

► Üben und anwenden

Zur Festigung des Gelernten können die **Aufgaben E** genutzt werden. In Form einer Lernkontrolle fragen sie das Verständnis des Prinzips des komparativen Vorteils ab.

VORBEREITUNG	<p>Karten und Jetons in Schachtel einordnen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pro Farbe: <ul style="list-style-type: none"> • 60 Nahrungs- und 90 Feuerholzkarten (stehend) • Phase 1: 4 Powerkarten, 1 Prozentkarte (liegend) • Phase 2: 4 Powerkarten, 4 Flosskarten, 1 Prozentkarte (liegend) • 14 sandfarbene Karten Phase 3 (liegend) • 6 Jetons • 1 weisse Reservekarte 	<p>► Spielschachtel inkl. Karten und Jetons</p> 
	<p>Die Lehrperson bestimmt die Anzahl Gruppen und legt pro Gruppe die folgenden Materialien bereit:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ein Spielbrett Version Inselberg, • die Nahrungs- und Feuerholzkarten einer Farbe in vier Stapel, • sowie einen Jeton auf den weissen Kreis. <p>Wichtig: Pro Gruppe eine Spielfarbe und mindestens 4, maximal 7 Spielende, maximal 6 Gruppen. Bei mehr als 4 Spielenden pro Gruppe muss im Tandem gespielt werden.</p>	<p>► Für jede Gruppe einen Inselberg mit Nahrungs- und Feuerholzkarten und Jeton</p> 

ARBEITSTEILUNG UND HANDEL

Kommentar für die Lehrperson

Szenario 2





Die folgenden Tabellen zeigen schematisch den Ablauf für das Szenario 2:

SCHRITTE	ABLAUF, HINWEISE	MEDIEN/UNTERLAGEN
<p>PHASE 1 25 Min.</p> <p>Austausch in der Gruppe 5 Min.</p> <p>Auswertung in der Klasse 15 Min.</p>	<p>Die Lehrperson teilt die Klasse in Gruppen ein und bittet die Lernenden, beim bereitgelegten Spielbrett Platz zu nehmen.</p> <p>Die Lehrperson führt mithilfe des Foliensatzes in die Geschichte ein und erklärt die Spielregeln.</p> <p>Sobald Folie 7 eingeblendet ist, Powerkarten Phase 1 sowie Prozentkarten Phase 1 verteilen. Die Lernenden legen Powerkarten Phase 1 verdeckt vor sich ab. Die Prozentkarte Phase 1 wird offen abgelegt.</p> <p><i>Hinweis:</i> Die auf Folie 7 abgebildete Powerkarte zeigt Sammelkapazitäten von 3:4 an. Dieses Verhältnis kommt im Spiel nicht vor. So wird den Lernenden kein Hinweis auf die Sammelkapazitäten der Spielenden gegeben.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Foliensatz «Einführung SOS Szenario 2», Folien 1–9 ▶ Karten Nahrung; Karten Feuerholz  <ul style="list-style-type: none"> ▶ Powerkarten Phase 1  <ul style="list-style-type: none"> ▶ Prozentkarten Phase 1 
	<p>Die Lernenden spielen Phase 1. Die Folie 8 des Foliensatzes in dieser Zeit eingeblendet lassen.</p> <p><i>Hinweis:</i> Die Lernenden sollen den Jeton in jeder Spielrunde auf dem Spielbrett weiterziehen.</p> <p>Wichtig: Der/die Spielende, der/die an der Reihe ist, darf mit den anderen Mitspielenden der Gruppe handeln – sofern diese Karten haben. Auch möglich ist, dass sich die Mitspielenden mit Angeboten ungefragt an den Spielenden wenden, der gerade an der Reihe ist. Nicht erlaubt ist es, dass zwei Spielende, die beide nicht am Zug sind, miteinander handeln.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Aufgabenset Szenario 2, Aufgaben A
	<p>Die Lernenden werten ihr Spiel anhand der Aufgaben A aus.</p> <p><i>Hinweis:</i> Gruppen, die länger spielen, überspringen die Aufgaben A und gehen direkt zu den Aufgaben B über (Auswertung in der Klasse).</p> <p>Die Ergebnisse aller Gruppen werden in der Excel-Datei zusammengetragen (= Diskussionsgrundlage).</p> <p>Die Ergebnisse werden mithilfe der Aufgaben B besprochen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Auswertungsblatt Spielleitung, Excel-Register Szenario 2 ▶ Aufgabenset Szenario 2, Aufgaben B

1. Lektion

ARBEITSTEILUNG UND HANDEL

Kommentar für die Lehrperson

SCHRITTE	ABLAUF, HINWEISE	MEDIEN/UNTERLAGEN												
<p>PHASE 2 20 Min.</p> <p>Austausch in der Gruppe 5 Min.</p> <p>Auswertung in der Klasse 15 Min.</p>	<p>Die Lehrperson führt mithilfe des Foliensatzes in Phase 2 ein. <i>Wichtig: Die Gruppen bleiben gleich wie in der ersten Phase.</i></p> <p>Sobald Folie 14 eingeblendet ist: Powerkarten Phase 2, Prozentkarten Phase 2 und Flosskarten Phase 2 verteilen. Die Lernenden legen Prozentkarten Phase 2 und Powerkarten Phase 2 offen vor sich ab. Flosskarten Phase 2 werden verdeckt abgelegt.</p> <p><i>Hinweis: Die auf Folie 14 abgebildete Flosskarte zeigt eine Mindestmenge von 4:6 an. Dieses Verhältnis kommt im Spiel nicht vor. So wird den Lernenden kein Hinweis auf die Mindestmengen der Mitspielenden gegeben.</i></p> <p>Die Lernenden spielen Phase 2. Die Folie 15 des Foliensatzes in dieser Zeit eingeblendet lassen. <i>Hinweis: Die Lernenden sollen den Jeton in jeder Spielrunde auf dem Spielbrett weiterziehen.</i></p> <p><i>Wichtig: Der/die Spielende, der/die an der Reihe ist, darf mit den anderen Mitspielenden der Gruppe handeln – sofern diese Karten haben. Auch möglich ist, dass sich die Mitspielenden mit Angeboten ungefragt an den Spielenden wenden, der gerade an der Reihe ist. Nicht erlaubt ist es, dass zwei Spielende, die beide nicht am Zug sind, miteinander handeln.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Foliensatz «Einführung SOS Szenario 2», Folien 10–16 ▶ Powerkarten Phase 2  ▶ Flosskarten Phase 2  ▶ Prozentkarten Phase 2  												
	<p>Die Lernenden werten ihr Spiel anhand der Aufgaben C aus. <i>Hinweis: Gruppen, die länger spielen, überspringen die Aufgaben C und gehen direkt zu den Aufgaben D über (Auswertung in der Klasse).</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Aufgabenset Szenario 2, Aufgaben C 												
	<p>Die Ergebnisse aller Gruppen werden in der Excel-Datei zusammengetragen (= Diskussionsgrundlage).</p> <p>Die Ergebnisse werden mithilfe der Aufgaben D besprochen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Auswertungsblatt Spielleitung, Excel-Register Szenario 2 ▶ Aufgabenset Szenario 2, Aufgaben D 												
<p>PHASE 3 5 Min.</p>	<p>Die Lehrperson führt mithilfe des Foliensatzes in die Phase 3 ein.</p> <p>Es wird bestimmt, ob der/die Klassenbeste das Festland erreicht oder nicht. Dazu dienen die Prozentkarten Phase 3.</p> <p>Der/die Lernende mit der höchsten Punktzahl in Phase 2 zieht aus zehn sandfarbenen Prozentkarten Phase 3 eine Karte. Je nach gezogener Karte ist die Rettung geglückt oder nicht. Die folgende Tabelle bestimmt die Zusammensetzung der zehn Karten:</p> <table border="1" data-bbox="402 1662 1136 1832"> <thead> <tr> <th>Summe Überlebenschance</th> <th>Kartenset</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>< 70%</td> <td>Rettung nicht geglückt</td> </tr> <tr> <td>70–79%</td> <td>7 Karten mit, 3 Karten ohne Festland</td> </tr> <tr> <td>80–89%</td> <td>8 Karten mit, 2 Karten ohne Festland</td> </tr> <tr> <td>90–99%</td> <td>9 Karten mit, 1 Karte ohne Festland</td> </tr> <tr> <td>> = 100%</td> <td>Rettung sicher geglückt</td> </tr> </tbody> </table> <p><i>Wichtig: Wenn zwei Spielende die gleiche Prozentzahl haben (zwei Klassenbeste), dann dürfen beide ziehen.</i></p>	Summe Überlebenschance	Kartenset	< 70%	Rettung nicht geglückt	70–79%	7 Karten mit, 3 Karten ohne Festland	80–89%	8 Karten mit, 2 Karten ohne Festland	90–99%	9 Karten mit, 1 Karte ohne Festland	> = 100%	Rettung sicher geglückt	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Foliensatz «Einführung SOS Szenario 2», Folien 17–19 ▶ Prozentkarten Phase 3 
Summe Überlebenschance	Kartenset													
< 70%	Rettung nicht geglückt													
70–79%	7 Karten mit, 3 Karten ohne Festland													
80–89%	8 Karten mit, 2 Karten ohne Festland													
90–99%	9 Karten mit, 1 Karte ohne Festland													
> = 100%	Rettung sicher geglückt													
<p>Optional: Lernzielkontrolle 10 Min.</p>	<p>Die Lernenden überprüfen das Gelernte anhand der Aufgaben E.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Aufgabenset Szenario 2, Aufgaben E 												

2. Lektion

ARBEITSTEILUNG UND HANDEL

Kommentar für die Lehrperson

3.3 Gegenüberstellung der Phasen 1 und 2:

Die folgende Tabelle vergleicht die ersten beiden Phasen des Spiels schematisch:

	PHASE 1	PHASE 2
Thema	Arbeitsteilung und Handel	Komparativer Vorteil
Niveau	Relevant für Szenarien 1 und 2: einfaches Szenario für ABU, DH, KBS; anspruchsvolles Szenario für BM(K), GYM	Relevant für Szenario 2: anspruchsvolles Szenario für BM(K), GYM.
Spieldauer	20 Minuten	20 Minuten
Anzahl Spielende	<ul style="list-style-type: none"> • Zwischen 4 und 30 • Pro Gruppe 4 Spielende • Bei mehr als 24 Spielenden muss in Tandems gespielt werden. • maximal 6 Gruppen 	<ul style="list-style-type: none"> • Zwischen 4 und 30 • Pro Gruppe 4 Spielende • Bei mehr als 24 Spielenden muss in Tandems gespielt werden. • maximal 6 Gruppen
Anzahl Spielrunden (Streifzüge)	5	5
Sammelkapazität der Spielenden	5/1 – 1/5 – 4/2 – 2/4 (Nahrung/Feuerholz)	4/8 – 4/8 – 4/5 – 4/5 (Nahrung/Holz)
Mindestmengen Flossbau	Kein Flossbau	9/17 – 9/17 – 9/17 – 9/17 (Nahrung/Holz)
Ziel	Überlebenschance mithilfe optimaler «Rationen» (1× Fisch, 1× Kokosnuss, 1× Palmblatt, 1× Palmstamm) maximieren.	Ein schwimmfähiges Floss bauen und möglichst viel zusätzlichen Reiseproviant sammeln, um die Insel verlassen zu können.
Phasenspezifische Unterlagen	<ul style="list-style-type: none"> • Spielbrett Inselberg (inkl. Jeton, Nahrungs-/Feuerholzkarten und Karten Phase 1) • Foliensatz «Einführung SOS Szenario 1» • Auswertungsblatt Spielleitung, Excel-Register Szenario 1 • Aufgabenset Szenario 1 inkl. Lösungshinweise 	<ul style="list-style-type: none"> • Spielbrett Insel (inkl. Jeton, Nahrungs-/Holzkarten und Karten Phase 2) • Foliensatz «Einführung SOS Szenario 2» • Auswertungsblatt Spielleitung, Excel-Register Szenario 2 • Aufgabenset Szenario 2 inkl. Lösungshinweise

4 Hinweise auf andere Lehrmittel

Die Themen des Moduls werden in folgenden Lehrbüchern der Sekundarstufe II behandelt:

- **Beck, B. (2012). Volkswirtschaft verstehen.** Zürich: vdf Verlag. S. 367–373 (internationaler Handel, Theorie der komparativen Vorteile); S. 376–385 (Wohlstandsgewinne).
- **Bieli, A. (Hrsg.), (2016). Wirtschaft und Gesellschaft.** Band 3. Bern: hep Verlag; Kapitel 5, S. 64–73.
- **Brunetti, A. (2013). Volkswirtschaftslehre.** Eine Einführung für die Schweiz. Bern: hep Verlag. Kapitel 4, S. 115–153 (internationale Arbeitsteilung, komparativer Vorteil, Spezialisierung).
- **Brunetti, A. (2016). Volkswirtschaftslehre.** Lehrmittel für die Sekundarstufe II und die Weiterbildung. Ausgabe 2016. Bern: hep Verlag. S. 47, 112 (Arbeitsteilung); S. 250 (globale Arbeitsteilung); S. 168, 246 (Spezialisierung); S. 249 (komparative Vorteile).
- **Eisenhut, P. (2016). Aktuelle Volkswirtschaftslehre 2016/2017.** Zürich: Somedia Buchverlag. Teil V. 13, S. 230–246 (internationale Arbeitsteilung).
- **Rüfenacht, H. / Saxer, U. und Tobler, T. (2014). Brennpunkt Wirtschaft und Gesellschaft.** Band 3. Zürich: Verlag SKV. Kapitel 1 (Weltweite Verflechtung – Globalisierung).